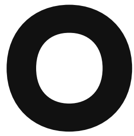




Interfaces



Olá, seja bem vind@! Neste material vamos conversar um pouco mais sobre as interfaces que se apresentam entre o jogo e o jogador. Boa leitura!

Ao falar do visual do jogo, antes de comentar sobre mais possibilidades visuais, voltadas aos personagens e cenários, é importante pontuar que o visual também pode trazer dificuldades e facilidades às pessoas dependendo de condições diferentes que essas possam ter, como pessoas com deficiências.

O game designer, quando cria um jogo aberto à venda ou ao consumo sem restrições (como jogos criados para instituições específicas, ou funcionários específicos de uma empresa), deve considerar que seu público é bastante diverso. Por mais que uma faixa etária seja estipulada, que as pessoas se identificam com algum gosto em específico (como tipo de narrativa ou estilo de jogos), esse grupo de pessoas, os usuários finais (usuários finais é um termo normalmente utilizado para se referir aos clientes, consumidores, nesse caso, jogadores do produto) comumente abrange uma quantidade grande de indivíduos variados.

Dessa forma, é importante pensar em como contornar dificuldades que esses indivíduos possam ter, sejam essas temporárias ou permanentes. Nem tudo é contornável, no entanto, algumas adaptações podem ajudar para que mais pessoas tenham acesso ao jogo. O site “Game Accessibility Guidelines”, apresenta uma série de informações sobre como contornar divers

problemas de acessibilidade, em diferentes níveis, neste material vamos falar apenas dos níveis básicos, e mais adiante falaremos dos outros.

Um exemplo, é o esquema cromático utilizado. Pessoas com daltonismo podem ter dificuldade em distinguir elementos do jogo, desde personagens e objetos, até elementos com a mira de uma arma. Dessa forma, a pessoa tem mais dificuldade e, em alguns casos, não consegue interagir com o jogo. Segundo o Game Accessibility Guidelines (s/d), para contornar essa dificuldade, deve-se evitar cores fixas para elementos primordiais dos jogos. Assim, o game designer deve que essas cores sejam alteradas ou o contraste seja aumentado, fazer testes com simuladores para entender se está visualmente perceptível cada elemento também é um processo importante.

Outro ponto importante é permitir que os controles sejam alterados para que cada pessoa modifique o que for melhor para sua adaptação segundo suas condições. Lembre-se sempre de que cada usuário é diferente, e mesmo que sejam coisas simples, essas pequenas mudanças podem ajudar muitas pessoas em suas adaptações para poder interagir com os jogos. Isso também é parte da experiência dos usuários. Como citado por Nielsen (2005) para ajudar pessoas com deficiências se deve adotar uma perspectiva de usabilidade na realização das tarefas críticas propostas. Em outras palavras, e no universo dos jogos, se a tarefa é essencial, o game designer deve adotar uma proposta de usabilidade para pessoas com deficiências.

A inclusão de respostas sonoras e hápticas também pode ajudar nesse processo. A vibração dos controles ou do *smartphone* quando algo acontece ou está prestes a acontecer pode servir como indicativo ao usuário. O Game Accessibility Guidelines (s/d) indica também a inclusão da opção de ajuste da sensibilidade dos controles, além disso, para controles em *touch screen*, deixar os botões mais espaçados auxilia para que mais pessoas tenham acesso ao jogo desenvolvido.

Respostas sonoras também são importantes, elas podem se apresentar com sons específicos para ações dos personagens e acontecimentos nos jogos narrados. Isso pode facilitar o consumo de conteúdo por pessoas com baixa visão, por exemplo. Além disso, incluir textos com fontes maiores também é uma implementação que facilita o acesso ao jogo desenvolvido.

Aqui lembra-se que esses recursos não precisam ser inseridos como obrigatórios nos jogos, eles podem ser opções extras de configurações. O Game Accessibility Guidelines (s/d) frisa, no entanto, que é importante que essas opções não fiquem escondidas dentro de vários menus e submenus, mas que fiquem visíveis facilmente e sejam mencionadas em tutoriais dos jogos, telas de carregamento, entre outras.

Para além das pessoas que necessitam dessas respostas para interagir com o jogo criado, os usuários que não têm deficiência também podem se beneficiar bastante dessas respostas.

Janet Murray (2003, p. 102) fala do termo "imersão" como uma metáfora para descrever a experiência de ser "transportado" do local comum (o local físico onde você está) para um local fantástico e simulado (como o ambiente do jogo). Mas essa simulação do jogo, diferente de quando se assiste a um filme, permite a interação. Dessa forma, os elementos de interação devem contribuir para manter o jogador imerso nesse ambiente. Você lembra de ter se sentido assim enquanto jogava?

Segundo Santos (2010, p. 5) as regras e jogabilidade são primordiais para a construção da experiência do jogador, no entanto, são todos os elementos conjuntos que elaboram essa experiência. Consequentemente, pode-se mencionar aqui a imersão no ambiente do jogo.

Por essa razão é importante grifar que, reações hápticas, sonoras e visuais são de igual importância no seu desenvolvimento dentro do game design, tanto pelas inclusões quanto pelas exclusões. Em outras palavras, incluir ou não elementos nas interfaces dos jogos influenciam em como o jogador vai

interpretar e imergir na narrativa. Por isso esses elementos devem ser pensados também em conjunto e serem consistentes em suas apresentações ao jogador. Por exemplo, imagine que você está jogando algum jogo que você gosta, você já está no meio do jogo e o *joystick* que você usa nunca vibrou como reação aos acontecimentos do jogo. Se ele começar a vibrar em algum momento, você provavelmente vai se desconectar do jogo (emergir do jogo) e pensar algo do tipo "o que é que está acontecendo?" e vai direcionar seu cérebro para entender o que está acontecendo. Mas se essa mesma situação ocorrer após uma atualização, onde foi falado que essa característica seria implementada, você provavelmente vai lembrar disso e logo voltará para o ambiente do jogo e se acostumará com essa nova característica.

A imersão está ainda ligada a conexão dos elementos em um ambiente que faça sentido em si mesmo, dessa forma, quebras visuais, sonoras e mecânicas muito bruscas e sem um "aviso" ou distinção prévia podem prejudicar o estado de imersão do jogador. Novamente, é proposto que se pense em uma situação de exemplo: imagine que você está jogando um jogo onde o comando para pular é um determinado botão, depois de bastante tempo jogando e tendo avançado várias fases, o botão de pular é alterado sem motivo aparente, novamente você provavelmente vai pensar algo do tipo "o que está acontecendo?", e vai quebrar sua imersão.

A imersão é um nível bastante sutil e nem sempre se atinge ela por completo, no entanto é um nível prazeroso para os jogadores, assim o game designer deve trabalhar os elementos de jogo para que os jogadores cheguem a ela mais facilmente, inclusive aos jogadores com deficiências. É importante frisar que, em aulas futuras, nos aprofundaremos na acessibilidade e experiência de usuários com deficiências em diferentes níveis.

Atividade Extra

O site da W3C Web Accessibility Initiative (WAI), em português "Iniciativa para a Acessibilidade na Web", propõe diretrizes para acessibilidade na W[illegible] Web Content Accessibility Guidelines - WCAG). O site é em inglês, no entanto, as diretrizes rápidas e simplificadas estão traduzidas no link: https://guia-wcag.com/? Mesmo se tratando de páginas web, muitas das diretrizes podem ser utilizadas ou adaptadas aos jogos.

Referência Bibliográfica

GAME ACCESSIBILITY GUIDELINES. Disponível em < https://gameaccessibilityguidelines.com/>. Acesso em: 01 de Maio de 2022.

GUIA WVAG. Disponível em: <https://guia-wcag.com/?>. Acesso em: 01 de Maio de 2022.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: O futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

NIELSEN, Jakob. **Accessibility Is Not Enough. Nielsen Norman Group**. 20 de Novembro de 2005. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/accessibility-is-not-enough/>. Acesso em: 01 de Maio de 2022.

SANTOS, Hélia Vannucchi de Almeida. **A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame**. 235f. Tese (Doutorado em Artes Visuais). Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2010.

Ir para exercício